

Quelle:

<https://www.academia.edu/9522554/>

Die\_Semiotik\_von\_Portrait\_Foto\_Comic\_und\_Film\_aus\_Wildgen\_Wolfgang\_2013\_Visuelle\_Semiotik\_transcript\_Bielefeld\_Kap\_7\_205\_235\_?email\_work\_card=title  
Abruf 15.03.2026

## 1. Die Semiotik von Portrait, Foto, Comic und Film<sup>1</sup>

---

Bilder, die unmittelbar oder physikalisch-technisch vermittelt auf Realität, Realitätsausschnitte, individuelle, lebende und historisch belegte Personen verweisen, können wir als (überwiegend) *indexikalisch* bezeichnen. Der Zuschauer registriert die gezeigten Bilder als überwiegend real, als in Raum und Zeit situiert und dort nach bekannten Gesetzen funktionierend. Dies verleiht den Medien Foto und Film eine quasi magische Wirkung: die Illusion wird als tatsächlich erlebt und auch so miterlitten. Diese Illusion mag am Fernseher weniger stark sein als im Kinofilm. Im Theater bleibt dem Zuschauer bei aller Illusion bewusst, dass die Kulissen nicht der reale Raum der Handlung, die Schauspieler nicht die real Liebenden oder Sterbenden sind. Bevor ich auf die Fotografie und den Film als zentrale Themen dieses Kapitels eingehe, will ich zuerst das Porträt als eine frühe Form des indexikalischen Bildes betrachten. Im Übergang vom Foto zum Film werde ich die Semiotik von Bilderserien am Beispiel der Comics behandeln, die wiederum den Ausgangspunkt für das Genre des Zeichentrickfilms bilden.

### 1.1 PORTRÄT UND FOTOGRAFIE: DAS INDEXIKALISCHE VISUELLE ZEICHEN

Das visuelle Zeichen kann auf ein Individuum verweisen, dieses identifizieren. Dies wird in modernen Verwaltungsapparaten durch den Pass gesichert, der ein Foto nach standardisierten Kriterien, einen Fingerabdruck enthält (in Zukunft vielleicht einen DNA-Schlüssel). Der früheste indexikalische Abdruck sind positive oder negative Abdrücke der Hand, die manchmal sogar individuelle Merkmale, z.B. Verletzungen, zeigen.

Die Porträtkunst erhielt in den antiken Hochkulturen einen großen Wert insbesondere zur Darstellung von Herrschern oder zur Erinnerung an Tote.<sup>2</sup> Die Porträtbüste der Nofretete (etwa 1338 v. Chr.) oder die ägyptischen Mumienporträts sind die frühesten Beispiele. In der römischen Antike gewann die Porträtbüste an Bedeutung und sie bildet bis heute einen wichtigen Bereich der Bildhauerei (. In der christlichen Kunst spielte des „Schweißbuch der Veronika“ eine zentrale Rolle. Als Bildabdruck des kreuztragenden Jesus stellt es das wirkliche Abbild (*vera icon*) des wirklichen Körpers (*verum corpus*) Christi dar. Für Alberti in seinen grundlegenden Werk *De Pictura* (1540) ist dieses Bild der Prototyp der Malerei (vgl. Reichle, 2004: 323f). Ich will diesen großen Komplex visueller Kunst an dieser Stelle aber nicht behandeln, sondern mich mit der indexikalischen visuellen Abbildung par excellence in neuerer Zeit, der Fotografie, beschäftigen. Ihren Ursprung kann man einerseits in der Camera obscura, die zwar bereits Aristoteles (4. Jh. vor Chr.) erwähnt hat, die aber erst 1568 der Venezianer Daniele Barbaro in seinem Werk *La pratica della prospettiva* mit einer Linse versah (bzw. diese Konstruktion beschrieb; 1589 setzte Giovanni Battista Della Porta diesen Konstruktionsvorschlag praktisch um).<sup>3</sup> Entscheidend war aber die Erfindung der chemischen Mittel zur

---

<sup>1</sup> Variante des Kapitels 7 (S.205-235) aus: Wildgen, Wolfgang, 2013. Visuelle Semiotik. Die Entfaltung des Sichtbaren. Vom Höhlenbild bis zur modernen Stadt, transcript, Bielefeld. Es wurden im ersten Teil einige zusätzliche Bilder eingefügt. Letzte Korrekturen des Ms. sind nicht berücksichtigt. Für Lit.angaben siehe dort.

<sup>2</sup> Eine besondere Form der Porträtkunst besteht darin, direkt den toten Körper oder Teile (etwa den Kopf) zu konservieren oder bildnerisch zu gestalten. Die frühesten Formen sind etwa ein Totenschädel aus Jericho (7000 v. Chr.; siehe Schulz, 2009: 184), mit einer Kalkschicht überzogene Totenschädel (vgl. Belting, 2013: 42) oder die ägyptischen Mumien. Moderne Formen sind Gipsabdrücke, die vom Gesicht des Toten abgenommen werden, wie etwa die Totenmaske von Nietzsche (vgl. Schulz, 2009: 192).

<sup>3</sup> In Hockney (2009) wird behauptet, dass viele Künstler in der zweiten Hälfte des 16. Jh. bereits die Technik der Camera obscura benutzten, eventuell sogar verbessert durch die von della Porta (1589) vorgeschlagene Innovation, die die Verwendung von Linsen und damit ein schärferes (größeres) Bild und die Aufrechtstellung des Bildes ermöglichten, und dass dies auch die besonderen Leistungen von Caravaggio erklären könnte. Falls diese Hypothese zutrifft, hätte bereits im 16. Jh. die wissenschaftliche und technische Optik wesentlich zum Fortschritt der bildenden Kunst beigetragen. Eine der Spiegelreflexkamera ähnliche Vorrichtung erfand 1769 Georg Friedrich Brander: die ausziehbare Camera obscura mit Spiegel.

Fixierung des projizierten Bildes. Vorher musste das schwache Bild mühselig auf einem durchsichtigen Paper nachgezeichnet oder punktiert werden. Mit dieser Methode konnte immerhin der Maler Canaletto<sup>4</sup> (bzw. seine Helfer) in seinen Gemälden von Dresden und Warschau die genauen Details der Gebäude erfassen. Der Durchbruch zur modernen Fotografie geschah 1826 durch Joseph Nicéphore Niépce, der das Heliografie-Verfahren erfand; 1837 entwickelte Louis Jacques Mandé Daguerre ein Verfahren, das mit Quecksilber-Dämpfen arbeitete.



Abbildung 1 Boulevard du Temple, Daguerrotypie von 1838

Mit weiteren Techniken der Kopierung, des Vergrößerns entstand ein Raum der freien Weitergestaltung und Umformung des physikalisch erzeugten „Abdruckes“ und damit die Kunst der Fotografie, die wie Ernst Cassirer sagen würde, zur *symbolischen Form* wurde.<sup>5</sup> Indirekt durch eine Art Nachahmung aber hauptsächlich eine Bewegung der Abgrenzung beeinflusste die Fotografie die Malerei (ab der zweiten Hälfte des 19. Jh.) und es entwickelte sich eine Übergangsform zwischen Fotografie und graphischen Techniken. Zuerst wurden die spontanen Bildausschnitte der Fotografen nachgeahmt, etwa bei Toulouse-Lautrec, dann dienten Fotos als Vorstudien zur Atelier-Malerei, so etwa bei Franz Stuck um 1900 (vgl. Danzker u.a., 1996).<sup>6</sup> Um 1900 entwickelte sich in der Fotografie der so genannte *Piktorialismus*, der Effekte des inzwischen akzeptierten Impressionismus nachahmt. In die entgegengesetzte Richtung bewegte sich die sachliche Inventarisierung von Stadtansichten. Eugène Adget dokumentierte zwischen 1856 und 1927 in 8500 Aufnahmen den Zustand der Pariser Stadtviertel (vgl. Kemp, 201: 29-37). In dieser Form wird die Fotografie zu einem Hilfsmittel der Geschichtswissenschaft auf einer Ebene mit geschriebenen Zeitdokumenten. Von Andy Warhol und in der Pop-Art wurden Fotos in Grafiken eingebettet, iteriert und verfremdet. Gerhard Richter (\* 1932) wurde durch seine Gemälde, die Fotos seines Familienalbums graphisch überarbeiten, berühmt.<sup>7</sup> Er sagt in einem Interview:

Well, photography is surely an external factor that has contributed to the fact that we are now unable to paint in a particular manner and that we can no longer produce a certain artistic quality” (wiedergegeben in: Harrison und Wood, 1993: 1038).<sup>8</sup>

<sup>4</sup> Bernardo Bellotto, genannt Canaletto, (1721/22 - 1780), ein venezianischer Maler, der sehr realistische Veduten von Dresden und Warschau malte. Seine Technik wird im Muzeum Narodowe, Warschau demonstriert.

<sup>5</sup> William Henry Fox Talbot machte den entscheidenden Schritt vom Einmal-Bild Daguerres zum Negativ, das beliebig oft kopiert werden konnte. Seine Publikation von 1844-46: *The Pencil of Nature* eröffnete die Tradition bebildeter Medien, die heute Presse und Buchwesen beherrscht. Vgl. Guadagnini (2010: 42-45).

<sup>6</sup> In der Kunst blieben selbst bei Malern, die ähnliche Motive zeichnen/malten und fotografierten, deutliche Unterschiede der Bildbehandlung sichtbar; vgl. Eaton (2011).

<sup>7</sup> Siehe die *Fotobilder* von Gerhard Richter. Sie haben als Hintergrund Fotos, die quasi ein „objet trouvé“ darstellen, verfremden diese aber, indem mit malerischen Mitteln Unschärfe erzeugt wird. Vgl. das Bildmaterial in: <http://www.gerhard-richter.com/art/paintings/>

<sup>8</sup> Bereits Picasso hatte diese Konsequenz gezogen. Er sagte: „Wenn man sieht, was alles durch die Fotografie ausgedrückt wird, dann merkt man, wieviele nicht mehr Aufgabe der Malerei sein kann.“ (zitiert in: Doschka, 1989: 35).

Heute, besonders mit dem Einsatz der Digitalfotografie und deren Manipulation am Computer, verschwindet die Differenz zwischen grafischer Gestaltung und Fotografie fast vollständig.

Barthes (1980) fragt sich, welche Fotos der Trivialität der Alltagsfotografien entrinnen. Er weist darauf hin, dass Daguerre (der Vater der ersten kommerziellen Fotos) ein Theater mit Panoramen betrieb, "die durch bewegliche Teile und Lichteffekte künstlich belebt wurden" (ibidem:13). Deshalb sieht Barthes die Fotografie in engem Zusammenhang zum Theater, und indirekt über das Theater zum Totenkult. Dies verdeutlicht er anhand von Beispielen aus der Dokumentar- und Kriegsfotografie. Im Gegensatz zur Malerei hat die Fotografie nämlich eine besondere Beziehung zur Realität und Vergangenheit. Es lässt sich nicht leugnen, dass die fotografierte Sache, der fotografierte Mensch dagewesen ist:

Hier gibt es eine Verbindung aus zweierlei: aus Realität und Vergangenheit. Und da diese Einschränkung nur hier existiert, muß man sie als das Wesen, den Sinngehalt (noema) der PHOTOGRAPHIE ansehen (ibidem: 32).

Der Aspekt der Präsenz des Fotografen am Tat-Ort wird auch von Helmut Newton hervorgehoben. Auf einem Foto von der schwindelerregenden Höhe eines Baugerüsts ist noch das Bein des Fotografen zu sehen. Es besagt: „Ich war hier!“ (Museum für Fotografie, Berlin). Auch das Pressefoto eines Unfalls oder eines Mordes und besonders die Kriegsfotografie bedienen diese Erwartungshaltung gegenüber dem Foto.<sup>9</sup> Bourdieus Soziologie beruhte anfangs weitgehend auf fotografischen Studien, die er in Algerien gemacht hatte, d.h. Fotos werden für den Ethnologen und Soziologen zu einer Art Basisdokumentation, sowie dies Sprachaufnahmen für den Linguisten sind; vgl. dazu die Beiträge in Bismarck u.a. (2008). Der Berufsfotograf unterschied sich ursprünglich durch die Qualität seiner Ausrüstung vom Hobby-Fotografen und dadurch dass er selbst in der Dunkelkammer die Entwicklung oder Vergrößerung beaufsichtigen und auch formend eingreifen konnte.<sup>10</sup> Mit der Digitalfotografie sind technisch hochwertige Kameras für jedermann erschwinglich geworden und das Bild ist bereits im Apparat „fertig“. Die Umgestaltung am Computer hat einen anderen Charakter als die im Foto-Labor. Insofern ist mit der Digital-Fotografie eine neue Epoche der künstlerischen Fotografie angebrochen; vgl. dazu Nadas (2012).<sup>11</sup> Dies zeigt sich besonders in der Fortsetzung der bereits Ende des 20. Jh. begonnenen Karriere von Andreas Gursky (\*1955). Wie seine Lehrer Bernd (1931 - 2007) und Hilla Becher (\*1934) bevorzugt er meist menschenleere Riesen-Objekte (Stadien, Konzerthallen usw.). Durch das Zusammenfügen mehrerer eher flächiger Aufnahmen wird der Tiefencharakter negiert und es entsteht eine teppichartige Struktur, bei der aber die genaue Betrachtung eine unendliche Vielfalt entdecken kann (frühe Beispiele sind *Paris-Montparnasse*, 1993). Im letzten Jahrzehnt wurde das Fotomaterial in langwierigen Computer-Klausuren bearbeitet (vgl. die *Bangkok-Serie* von 2011). Da Bilder zusammengefügt, mit dem Computerstift auf einem Arbeitstisch bearbeitet werden, kann man sie mit denjenigen der Maler-Fotografen Anfang des Jahrhunderts vergleichen, die auf die Negativ-Platte gezeichnet haben. Die Komposit-Technik erinnert an Arcimboldo (vgl. Wildgen; 2013).



Abbildung 2      *Andreas Gursky, 1993. Paris-Montparnasse*

<sup>9</sup> Siehe die frühen Fotos in *Gardner's Photographic Sketch Book of the War* (1865-66) in Guagagnini (2010: 170, 175, 184).

<sup>10</sup> Frank Eugene (1865-1936); siehe die Ausstellung *The Creation of Beauty. Frank Eugene und die Technik der Kunstfotografie* im Deutschen Museum, München, 3.12.2012-24.2.2013.

<sup>11</sup> Ältere Fotos erhalten auf diesem Hintergrund wiederum Kunstcharakter, siehe die Ausstellung: *Idylle + Desaster*, Museum für Fotografie, Berlin 2012/2013.

Im Laufe der Entwicklung der Fotografie entstehen auch eigene Bildwelten. So entwickelt Helmut Newton eine visuelle Kunstwelt, in der nur langbeinige weiße Frauen, die dem Zuschauer lasziv Einblick in ihre Intimwelt gestatten, vorkommen (Männer existieren nur als Zuschauer oder treten im Bild nicht auf). Diese artifizielle Welt wird durch die getragene Kleidung, die Auswahl der Modelle, interessante Interieurs oder Hintergründe, perfekte Kosmetik, einstudierte Posen und raffinierte Beleuchtung für den Konsumenten hergestellt und massenhaft verbreitet. In der Welt der Mode etabliert sie einen Standard, der in der Modefotografie aber auch in der Dramaturgie von Modeschauen nachgeahmt wird. Newtons Fotos wurden damit zum Kode einer Industrie.

Paul Virilio berichtet über ein Gespräch von Paul Gsell mit dem Bildhauer Auguste Rodin (1840-1917). Dieser vergleicht seine Plastik mit fotografischen Momentaufnahmen einer sich bewegenden menschlichen Figur. Die Plastik fasst in statischer Weise einen Bewegungsfluss zusammen und ist insofern nicht realistisch wie das Foto. Als Gsell ihn fragt, ob denn die Plastik lüge, da sie die Wirklichkeit nicht wiedergebe, wie sie sei, antwortet Rodin: „der Künstler ist wahr, und die Fotografie lügt; denn in Wirklichkeit steht die Zeit nicht still.“ (Virilio, 1989: 13). Anders ausgedrückt, die fotografische Momentaufnahme entspricht nicht dem Wahrnehmungsvorgang und auch nicht dem externen Vorgang, sie stellt ein künstliches Einfrieren, ein Weg-Abstrahieren der Zeit dar. Da die Prozessualität für die menschliche Bewertung aber wesentlich ist, wird eine abgeflachte, entstellte Wirklichkeit wiedergegeben.<sup>12</sup> Dies gilt besonders dann, wenn das Bild Personen und deren Handlungen als Gegenstand hat. Das künstlerische Foto muss quasi trotz der Bindungen durch die Technik diese zu überwinden trachten um ihre volle Bedeutung zu entfalten.

Der Verweis der Fotografie auf das Ganze des Bewegungs- und Handlungsablaufes wird besonders deutlich in den Standbildern des Films, die dem Besucher eine Art Einladung zum Betrachten des Filmes anhand der unvollständigen Werbe-Bilder überbringen. Ohne die Existenz des Films, der diese Momentaufnahmen in ihre Prozessualität zurückbringt, wären diese Bilder bedeutungslos.<sup>13</sup> Im Kontext des Films und dann später als Erinnerungsbilder können die Fotografien aber für das Ganze stehen, das aus dem Gedächtnis ausgefüllt werden muss. Eine ähnliche Komplementarität finden wir bei der Verbindung von Text und Bild, die in Wildgen, 2013: Kap. 10 untersucht wird.

## 1.2 VON DER BILDERGESCHICHTE ZUM COMIC-STRIP

Ein räumlich gegliedertes Feld von Einzelbildern (Grafiken oder Fotos) kann im Prinzip anhand eines Leseweges zur Bildergeschichte werden. Neben den bemalten Höhlenwänden der Steinzeit sind die „Totenbücher“ um 2000 v.Chr. in Ägypten, welche den Weg des Toten im Jenseits und die dort zu erwartenden Prüfungen beschreiben, und die Skulpturenfriese der griechischen Tempel zu nennen.

---

<sup>12</sup> Diese Kritik an der Statik des klassischen Abbildungsbegriffs greift Deleuze (1985:41f unter Bezugnahme auf Bergson) auf. Das Bewegungsbild („image-mouvement“) ist kein Abbild, keine Aussage („énonciation“) sondern etwas davor Liegendes, etwas Aussagbares („énonçable“), die Modulation, Variation einer Form. Dadurch ist sie der Realität näher als die statischen Abbilder, die versprachlichten Dinge (ibidem: 42f). Aus dem gleichen Grund trifft auch die Unterscheidung wahr-falsch auf diese Zeichengestalt nicht zu (und damit die zwischen realistisch und fiktiv).

<sup>13</sup> Manche Filmstills erhalten dagegen Kult- und Kunstcharakter, wie die re-inszenierten Fotografien von Aneta Grzeszykowska nach Cindy Shermans Filmstills zeigen; vgl. Mensger (2012: 286-28).

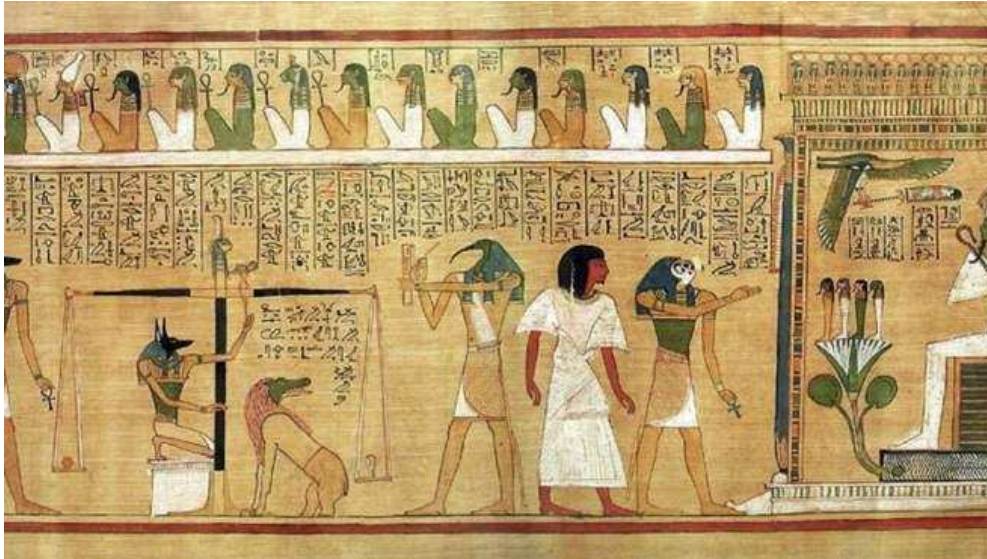


Abbildung 3: Ausschnitt des Papyrus von Hunefer. Das Herz des Hunefer, wird gegen die Feder der Wahrheit gewogen. Ist sein Herz leichter als die Feder, darf er ins Leben nach dem Tod gehen.

Als Bildergeschichten kann man auch chinesische Steinabreibungen der Han-Dynastie (206 v.Chr. – 200 n. Chr.), persische Metallreibebeiten und im Mittelalter den 70 m langen Teppich von Bayeux bezeichnen. Auch beschriftete Spielkartensets und Tarotkarten mit Bild und Beschriftung können dieser Vorgeschichte der Comics zugerechnet werden (vgl. Habarta und Havas, 1993). In Bildern mit Texteinschüben erzählte Geschichten tauchen vermehrt im 19. Jh. auf. Der Schweizer *Rodolphe Töpffer* wurde von Goethe ermutigt, seine Bildergeschichte *Monsieur Jabot* zu veröffentlichen (1833 erschien die Geschichte, weitere folgten). In Deutschland wurde das Genre neben den humoristisch-satirischen Zeitschriften (so die *Fliegenden Blätter* ab 1844) besonders durch die Kinderbücher *Struwwelpeter* von Heinrich Hoffmann, 1845 und *Max und Moritz* von Wilhelm Busch, 1865 populär.



Abbildung 4: 'Down in Hogan's Alley' mit der Figur des "Yellow Kid" (ab 1894)

Als eigentlicher Beginn des Comics gilt der 5. Mai 1895, als *Richard F. Outcault* (1863-1928) seine Strips für die Zeitschrift *New York World* zeichnete und regelmäßig erscheinen ließ. Im Comic wird das meist seitenfüllende quasi-schriftliche Format mit Sprechblasen und Texteingeschoben zu einem eigenen visuellen Massenmedium. Obwohl die Zeitungs-Strips überwiegend von Erwachsenen gelesen wurden, erhielten die Comics den Nimbus ein Jugendmedium zu sein. Immerhin wird an ihnen die Existenz einer Jugendkultur deutlich, was in der Literatur nicht in vergleichbarer Weise der Fall ist.

Die semiotische Charakteristik der Comics wurde teilweise in ihrer Serialität, in dem Verbund von Bild und Text, in dem Medium Zeitung oder Heft gesehen. Es gab aber sehr schnell Hybrid-Formen, bei denen neben gezeichneten Bildern (mit Konzentration auf die Linie, oft in Schwarz-Weiß), fotobasierte Bilder, Fotos oder computergenerierte Zeichnungen verwendet wurden. Literarische Strukturen wurden imitiert, Comics wurden in Zeichentrickfilmen oder Spielfilmen weiter verwertet oder im Computerspiel neu arrangiert.

Klassisch ist die Benützung der Seite (oder zu Beginn die waagerechte Zeitungs-Rubrik) als Basiseinheit; diese wird durch die Bildfelder (panels) untergliedert. Dabei dominiert im Westen eine schriftähnliche links-rechts-Lektüre, z.B. in den Erfolgsserien von Hergé (1907-1983): *Tintin* (Tim und Struppi) oder von *René Goscinny* (1926-1977): *Asterix und Obelix*. Die klassische Einteilung in Bild und Sprechblase wird ergänzt durch „Rezitative“, d.h. kurze Texte häufig in der oberen Ecke des Bildes, die zeitliche oder räumliche Sprünge indizieren, sowie durch Piktogramme und onomatopoeische Formeln. Baron-Carvais (1985: 48f) weist darauf hin, dass das Genre des Comics gewissermaßen die Trennung von Literatur und bildender Kunst korrigiert und aufhebt, da letztere die narrative Funktion nur beschränkt oder in der Moderne gar nicht mehr erfüllte. Damit kommt der Comic dem frustrierten Bedürfnis der Konsumenten entgegen. Es gibt allerdings im Laufe der Entwicklung eine Vielzahl von Variationen:

- Ohne Sprechblasen, quasi dem Stummfilm nachempfunden. Dieses Sub-Genre beweist, dass Bild und Text autonom sind oder parallel gelesen werden können; so bereits in den Bildergeschichten *Prinz Eisenherz* (*Prince Vailant* von Harold Forster ab 1937). Guido Crepax (1933-2003) hat sich in dem Comic *Lanterna Magica* von 1978 ganz vom Text gelöst und erwartet vom Leser, dass dieser die Geschichte aus der Bildinformation rekonstruiert (vgl. zu *Prince Vailant* Robinson, 1974: 149-154).
- Die Abfolge der Bilder geschieht eher assoziativ als zeitlich-kausal, so bei Jean Giraud (Moebius). Dies ist in geringerem Ausmaß allerdings auch schon bei Hergé zu beobachten, d.h. die Lektüre der Panels einer Seite erfolgt gar nicht streng linear, der Blick kann trotz der Lesegewohnheiten für Texte (im Westen von links nach rechts, in Japan von oben nach unten) auf der Seite wandern und mehrere Bereiche fast gleichzeitig (in schnellen Sakkaden) abtasten.
- Die Farbe wurde auch schon früh eingeführt und wird bei Moebius auch zur Konstruktion von Tiefe eingesetzt, statt bloß die Flächen füllend vom Koloristen eingesetzt zu werden (vgl. Knigge, 1996: 276ff).
- Rechteckige Panels können durch runde oder durch Kreissegmente ersetzt werden (1937, *René Pellos* in *Futuropolis*) oder es gibt ein ganzseitiges Bild (Makropanel), in das Teilbilder eingesetzt sind (vgl. *Captain America* und Packard, 2006: 320ff).
- In Ausnahmefällen werden Bewegungsabläufe in einem Panel oder schnelle Sequenzen als Filmstrips wiedergegeben; so etwa von Guido Crepax; vgl. Caneppele und Krenn (1999: 140-151).
- Selbst Spiegelungen eines Sujets oder die Wiedergabe des Zeichners oder seines Stifts kommen vor (vgl. *ibidem*: 133).

Die entscheidende Schwelle zum Film wird überschritten, wenn die Illusion einer kontinuierlichen Bewegung erzeugt wird. Technisch ging der Elektrische Schnellseher (*Elektrotachyscop*), der bereits die Fotografie nutzte, dem Film unmittelbar voraus; siehe auch das *Zoogyroscope*, mit dem Muybridge 1880 Bewegungsbilder vorführte (Guadagnini, 2010: 244). Mit dem Film wird die Illusion technisch so perfekt realisiert, dass eine kontinuierliche Bewegung und Handlung vorgetäuscht wird (obwohl nur eine diskrete Bilderfolge vorliegt). Mit der Bewegung der Kamera und dem Filmschnitt wird schließlich auch die Bindung zum Theater aufgehoben (der Zuschauer hat eine feste Perspektive auf eine Bühne, die lediglich zwischen den Akten wechselt; vgl. Kap. 1.4.2). Ich will zwei Phasen der weiteren Entwicklung und die entsprechenden semiotischen Charakteristika des Films exemplarisch untersuchen.

### 1.3 DER STUMMFILM: AM BEISPIEL VON FRITZ LANGS FILM „SIEGFRIED“ (1924)

Der Stummfilm der Weimarer Zeit ist einerseits durch die Begrenzungen und Eigentümlichkeiten der Filmtechnik (dem Fehlen von Ton und Farbe), andererseits durch ästhetische Diskurse im Rahmen des deutschen Expressionismus bestimmt. Zu ersteren zählen:

- Die Realisierung in Schwarz - Weiß, die nicht nur die Farben eliminiert, sondern auch die Helligkeitswerte der Farben (z.B. von Rot und Blau) verzerrt. Weiße, leuchtende Flächen im Kontrast zu dunklen wurden dadurch sehr wichtig und zu Trägern zentraler Bedeutungen. Dies trifft besonders auf die Bedeutung der weiß überhöhten Frauen-Gesichter in Langs Film zu (vgl. auch Arnheim, 1932/1979: 90-97).<sup>14</sup>
- Das Fehlen der Sprache. Immerhin gibt es in Langs Film Zwischentitel und die Einteilung in sieben Gesänge, wodurch das Geschehen in großen Zügen berichtet wird. In den sprachlosen Episoden ersetzen langsame Einstellungen mit einem Verweilen auf der Mimik und Gestik der Handelnden die Sprache weitgehend. Allerdings kann der Zuschauer Lippenbewegungen beobachten, d.h. es wird (im Gegensatz zur Pantomime) visuell auf das Sprechen hingewiesen. Die sichtbaren Sprachhandlungen treten aber deutlich zurück im Vergleich zu Szenen im Alltag oder auf der Sprechbühne.
- Die fehlende Geräuschkulisse kann durch die parallele Orchestermusik teilweise kompensiert werden. Dabei wird wie bei der Oper auch die Emotionalität und Dramatik des Geschehens akzentuiert.

In seinem Nibelungenfilm konnte der Regisseur davon ausgehen, dass zumindest dem deutschen Publikum das Geschehen durch die Schullektüre bekannt war.<sup>15</sup> Die Opern Wagners hatten den Nibelungen-Stoff darüber hinaus auch einem internationalen Bildungs-Publikum bekannt gemacht.<sup>16</sup>

Die expressionistische Bildgestaltung nimmt Grundtendenzen des Expressionismus in der bildenden Kunst Ende des 19. und Anfang des 20. Jh. auf. Dieser hatte sich auf die Architektur ausgeweitet, wie die Arbeiten von Bruno Taut zeigen, und auch die Bühnenbildner am Theater inspiriert. Charakteristischer Weise werden runde Konturen (vgl. die Landschaften und Bauten im Film „Siegfried“) und gezackte Muster (vgl. dort die Kleider und Interieurs) bevorzugt. Die Formenvielfalt wird stark reduziert und schemenhaft vereinfacht. In Langs Film „Siegfried“ (Nibelungen I) sind die Kostüme (z.B. Siegfrieds) und die Innenausstattungen, aber auch die symbolischen Landschaften (der Wald, durch den Siegfried reitet, die Burg Brunhildes im Flammenmeer, die Treppe zur Kirche, der blühende Busch) deutlich vom Expressionismus (und Symbolismus) geprägt. Auch die langen Einstellungen auf die weiß geschminkten Frauengesichter mit starker Augenbemalung erhöhen die Expressivität drastisch.<sup>17</sup>

Das Statuarische, Symbolhafte kommt besonders in den Standbildern, die mit dem Film ausgeliefert wurden, zum Tragen. Sie wurden in Bildbänden verbreitet und übernahmen in popularisierter Form die Funktion der Historienbilder im 19. Jh.<sup>18</sup>

---

<sup>14</sup> Der Kontrast von Hell (Weiß) und Dunkel (Schwarz) wird auch eingesetzt, um die Hauptpersonen zu charakterisieren: Weiße Kleider, blonde Haare, weißes Gesicht, viel Haut (hell): Siegfried, Kriemhild – dunkle Kleider, dunkle Haare, wenig Haut sichtbar: Brunhilde, Hagen. Der etwas zwiespältige Gunther bewegt sich dazwischen. Gräf u.a. (2011: 87) sprechen gar von einem Helligkeits-Kode. Das grelle Weiß ist allerdings auch ein Nebeneffekt der damaligen Beleuchtungstechnik.

<sup>15</sup> Der Stoff war seit der Nibelungen-Propaganda von August Zeune nach 1815 in den Unterricht eingeführt worden.

<sup>16</sup> Es gab 1910 und 1912 bereits zwei Verfilmungen, die allerdings nicht in derselben Weise wahrgenommen wurden wie der Film von Lang (1924); vgl. Breitmoser-Bock (1992: 109).

<sup>17</sup> Durch die relativ langsame Bildführung und Montage in Langs Stummfilm „Nibelungen I“ kommen auch traditionelle Bildordnungen zum Tragen; z.B. Symmetrien und Diagonalen. In Gräf u.a. (2011) werden anhand des Stummfilms *Nibelungen I* von Lang die Diagonalen in der Einstellung: Rückkehr nach Worms (ibidem: 102f) und die Symmetrien im Raum, als Kriemhild mit der Leiche Siegfrieds konfrontiert wird (ibidem: 105), hervorgehoben.

<sup>18</sup> Überhaupt sind die Filme Langs durch eine hervortretende Piktorialität gekennzeichnet. Er wollte zu Beginn seiner Karriere Kunstmaler werden und dies zeigt sich besonders in seinen frühen Filmen (vgl. Maibohm, 1990: 13). In dem Film *Gefährliche Begegnung* von 1944 spielt der Kontrast/Konflikt: gemaltes Portrait – reale bzw. gefilmte Person eine zentrale Rolle.



Abbildung 5: Siegfried schmiedet das Schwert, der Tod Siegfrieds

Die grobe Zeitstruktur des Films wird durch die Zwischentitel und die Einteilung in sieben Gesänge nicht-filmisch (schriftlich) fixiert. Die Raumstrukturen orientieren sich an einem „topographischen Makrosystem“. Dabei dient Worms als zentraler Ort, zu dem das Geschehen hinführt und am Ende nach Siegfrieds Tod bei der Jagd zurückkehrt. Außerdem gibt es eine Reihe „topographischer Mikrosysteme“, die den Ort der jeweiligen Detailhandlungen bestimmen und den Hintergrund für die sozialen Beziehungen in Konflikt und Liebe bilden. Hervorzuheben sind die Szenen: Siegfried mit dem Drachen, Siegfried mit Kriemhilde vor dem blühenden Baum, Siegfried und Hagen an der Quelle.<sup>19</sup>

Das Hinzutreten der Tonaufnahme (und deren Synchronisierung mit dem Bild) sowie der Farbe revolutionierten den Film und die Filmindustrie ab Ende der 20er Jahre.<sup>20</sup> Wichtige Regisseure haben den Wechsel aktiv mit vollzogen und sich den neuen Möglichkeiten angepasst. Dies tat auch Fritz Lang; sein erster Tonfilm „M“ (1931, ein Kriminalfilm zum Thema Kindsmörder) wurde ein großer Erfolg. Er nutzte die Tonspur u.a. auch dazu Bild und Ton kontrapunktisch zu verbinden. Zwei parallele Prozesse, einer in der Gangsterwelt und einer bei der Polizei werden durch Szenenwechsel bei Fortsetzung der Thematik des Gesprächs: *Wie kann der Kindsmörder gefasst werden*, abwechselnd verknüpft. Die Sprache verdoppelt also nicht die bildliche Information sondern fügt dieser etwas filmisch Relevantes hinzu (vgl. dazu Maibohm, 1990: 147-150). Nach seiner Emigration in die USA machte sich Lang sogar einen Namen mit Westernfilmen: *The Return of Frank James* (1940), *Western Union* (1940) u.a. Sie waren nicht nur in Ton sondern auch in Farbe gedreht.

Wie diese Entwicklung des Films zeigt, muss der Filmkünstler erst die Möglichkeiten und Begrenzungen (Probleme) der technischen Innovation erkennen und entsprechend filmisch umsetzen, damit ein ästhetisch anspruchsvoller und das Publikum begeisternder Film entsteht. Die Farbe kann zur Überlastung führen, die Prägnanz der filmischen „message“ eintrüben; sie kann aber auch neue Informationen, z.B. die Grandiosität einer Landschaft im Western oder Stimmungswerte von Räumen und Ereignissen einfangen, die dem Schwarz-Weiß-Film verschlossen bleiben. Der Ton, die Sprache können das visuell Gesehene verdoppeln und damit die Botschaft unscharf machen; sie können aber auch in kontrapunktischer Weise neue Bedeutungsschichten erschließen und damit den Effekt des Films verstärken. Im Übrigen war ja der Verzicht auf Farbe und Sprache kein freiwilliger; die Filmtechnik war noch nicht ausgereift und ihre Vervollständigung war unvermeidbar.

Insgesamt bleibt besonders im Ton- und Farbfilm die starke Realitätsillusion des Films erhalten und wird sogar gesteigert. Diese toleriert und ermöglicht wiederum künstlerische Eingriffe in die Raum- und Zeitkontinuität. Die Mittel dieser Gestaltung nennt man „mise-en-scène“ (Raumgestaltung) und „montage“ (Zeitgestaltung), vgl. dazu Monaco (2009: 197-241). Im Gegensatz zum Dokumentarfilm, der zumindest behauptet etwas Wahres darzustellen (es aber nicht beweisen kann), bleibt beim Spielfilm die Frage der Wahrheit offen. Dies zeigen besonders deutlich die Filme von Orson Wells („*La Grande Illusion*“, 1937), aber auch die späteren Filme von Fritz Lang, in denen Gerichtsprozesse im Vordergrund stehen. Der Betrug wird durch innere Widersprüche aufgedeckt, der Täter verrät sich selbst; die Wahrheit wird nicht absolut gefunden, sondern ein falscher Schein wird entlarvt (vielleicht um einem anderen Schein Platz zu machen). Das Urteil bleibt beim Zuschauer; vgl. dazu auch Deleuze (1985: 180-182).

Ich werde mich im Folgenden einer Frage zuwenden, die zentral für das bewegte Bild ist: Aktion – Konflikt – Verfolgung im Kriminal- und Abenteuerfilm. Stellvertretend für die gewaltige Industrie der Action-Filme (vgl. Monaco 2009: 412-416) werde ich zwei James-Bond-Filme analysieren, wobei es mir wesentlich um schnelle

<sup>19</sup> Breitmoser-Bock (1992: Kap. 6.1.) benützt die semiotischen Begriffsbildungen von Lotman (1977). Ich werde das Thema der Raumauswahl, -gestaltung und -aufteilung im Film im folgenden Abschnitt behandeln.

<sup>20</sup> Arnheims Buch „Film als Kunst“, das 1932 erschien, bespricht auch den Tonfilm, hebt aber besonders dessen Problematik hervor. Er fragt sich, ob er wirklich neue *künstlerische* Akzente setzt (oder nur trivialisiert) und ob er nicht eine Art mechanisiertes Theater darstellt.

Handlungsabläufe, Verfolgungsszenen, Beschleunigungen (Verlangsamungen) und Verdoppelungen von Handlungssequenzen geht (vgl. auch Wildgen, 2013a).

## 1.4 FILMISCHES ERZÄHLEN UND DIE KONSTRUKTION VON RAUM UND BEWEGUNG IM ACTION-FILM

Der Film ist einerseits bewegtes Bild, visuelle Kommunikation in der Zeit, zirkensische Attraktion, andererseits wird eine Geschichte erzählt. Dabei ist das Gleichgewicht zwischen visueller Attraktion und erzählend motivierter Handlung in den Film-Genres unterschiedlich. Im Action-Film steht die auf wenige Akteure zugeschnittene dramatische Aktion im Zentrum, sie muss aber in eine narrative Textur „eingeflochten“ werden. Viele Action-Filme, so die später analysierten Bond-Filme, werden vom Publikum als Film-Serie wahrgenommen. Der Erzählstrang muss deshalb über den jeweiligen Film hinausweisen, Strukturanalogien zu vorausgegangenen Filmen und möglicherweise Anknüpfungspunkte zum nächsten Film liefern.<sup>21</sup>

### 1.4.1 Die semiotische Konstruktion des Raums im Film

Die Produktionsdesigner müssen oft einen großen Aufwand treiben, um einen Ort zu schaffen, der für die Dreharbeit und die Illusion des Films geeignet ist. Dieser Aufwand ist gerechtfertigt, weil der Ort der Handlung der Anker für das Geschehen ist und es glaubwürdig erscheinen lässt. Außerdem werden Charaktere und Handlungen erst im Kontext dieser Orte verständlich und als Konstrukte wirksam. Im weiteren Sinn gehören zu den Orten auch die Kostüme und das ortsspezifische Verhalten der Charaktere. Insofern ist mit der exakten Konstruktion der Orte und der Regie der Handlungsabläufe an diesen Orten bereits die Grundstruktur des Films festgelegt. Für die Bond-Filme sind bekannte Orte, die meist über mehrere Kontinente verstreut sind, charakteristisch. Am häufigsten agiert er dennoch in England, das der Zentralpunkt seines Imperiums bleibt; diese Charakteristik wird besonders im Jubiläums-Bondfilm *Skyfall* (2012) hervorgehoben. Übergangsorte spielen ebenfalls eine große Rolle, so die Eingangshallen von Hotels, Aufzüge, Bahnhöfe, Flughäfen, überfüllte Plätze: der Marktplatz von Siena, wo auch das Finish des Pferderennens stattfindet (in *Ein Quantum Trost*, 2008) und der türkische Basar in Istanbul (in *Skyfall*, 2012). Bond befindet sich dauernd im Übergang und scheint sich überall sofort auszukennen. Die Ausstattung der Räume hat sich in den Bond-Filmen im Laufe der Zeit gewandelt. Im Film *Ein Quantum Trost* werden natürliche Orte weitgehend bevorzugt: Gardasee, Siena, London, Port au Prince, Bolivianische Wüste. In *Skyfall* wird sogar die Verfolgung über die Dächer Sienas im vorangegangenen Film in der Anfangsszene zitiert, wenn Bond seinen Gegner über die Dächer des Basars in Istanbul verfolgt. Solche Wiederaufnahmen sind charakteristisch für Serienfilme. Die Handlungsklimax (mit der Trostszene) im Film: *Ein Quantum Trost*, spielt im Wüstenhotel, *Perla de las Dunas*.<sup>22</sup> Die sukzessive Explosion des Gebäudes (von rechts nach links) ist einer neuen Technologie mit Brennstoffzellenversorgung verpflichtet. Damit wird gleichzeitig das zentrale Thema Wasser–Wasserreserven–Wasserknappheit–Wasserstoff (als Energie) zugespielt. In *Skyfall* wird die finale Konfrontation in ein schottisches Schloss, dem Ort von Bonds Kindheit, verlegt. Auch dieser Ort wird vollständig zerstört.

### 1.4.2 Die filmische Organisation von Bewegung im Raum

Wie beim Bild spielt zuerst der Rahmen, das Sichtfenster eine bestimmende Rolle. Ein Film im Academy-Format (quadratisch) betont die Mitte stärker und verstärkt damit die Tiefenillusion. Das Breitband-Format betont die Horizontale, so dass Landschaft und Handlungsszenario stärker hervortreten; Handlungen und Bewegungen quer zur Filmfläche können länger verfolgt werden, ohne dass sich die Einstellung ändern muss. Spielt der Film in architektonischen Innenräumen, so können Elemente der Architektur: Türen, Treppenaufgänge, Fenster, enge Korridore, Raumteiler, ja Möbel (siehe die Rolle des Tisches bei den Abendmahldarstellungen in Wildgen, 2013) eigene Rahmungen innerhalb des Formats erzeugen und dadurch den Raum gliedern. Personen können einzelnen Raumsegmenten zugeordnet werden. Diese Raumgliederungen können wiederholt werden, etwa bei der Bewegung durch eine Zimmerflucht. Die Blickrichtung der Person (und der Kamera) kann nach unten gehen (von einem Balkon,

<sup>21</sup> Zum seriellen Charakter der Bond-Filme siehe Hicketier (2012: 137f). Der Fortsetzungscharakter ist besonders im Film *Ein Quantum Trost* deutlich, der zusammen mit dem Film *Casino Royale* konzipiert wurde und der seine Fortsetzung, in gewisser Weise seinen Abschluss, im Film *Skyfall* findet.

<sup>22</sup> Die Außenaufnahmen erfolgten in Chile, die Innenaufnahmen im Studio. Das explodierende Hotel wurde vom Modell elektronisch in die Szenerie eines chilenischen Observatoriums eingefügt.

einem Fenster in der oberen Etage in den Hof, auf die Straße) oder hinauf in ein Treppenhaus oder besonders extrem in eine Felswand beim Klettern (entsprechend hinab in den schwindelerregenden Abgrund). Im Zusammenhang mit der Raumgliederung erhalten Personen und deren Handlungen spezifische Bedeutungen. Die Gliederung des Raumes (besonders durch die Trennlinien und Schwellen) ist bedeutungsgebend, da sie Bindungsstrukturen von thematisch zusammenhängenden Teilfeldern, die räumlich separiert sind, erzeugt; vgl. Saint-Martin (1990: 208ff). Im Film kommt die Transformation der Raumstrukturen in der Bewegung der Personen und der Kamera hinzu. Man kann den Film gar als das Medium der Raumtransformation betrachten. Die sich bewegende Person kann im Vordergrund fokussiert sein, der umgebende Raum fließt dann an der Person vorbei; dies ist besonders deutlich in den älteren Hollywoodfilmen und in manchen Filmen der *Nouvelle vague*, wo über lange Einstellungen die Akteure am Steuer eines Autos gefilmt werden; die Fortbewegung konnte durch eine davon unabhängig gefilmte Kulisse eingeblendet werden. Die Bewegung kann aber auch dadurch zustande kommen, dass sich die Kamera bewegt, bzw. die Einstellung von einer Totalen zur Nahaufnahme variiert wird. Bei der Bedeutungskonstruktion leistet der Kameramann (von der Regie angewiesen) einen wesentlichen Teil der Arbeit. Die Abfolge von Bewegungsszenen und Handlungen in verschiedenen Raumsegmenten wird in der Montage (im Schnittraum) geleistet. Sam Mendes sagt in einem Interview zum Bond-Film *Ein Quantum Trost*:

Ein Film ist ein Mosaik. Jeden Tag legt man die paar Stückchen, die man gedreht hat, in einen Kasten. Das macht man ein paar Monate lang und am Ende öffnet man den Kasten und fügt alle Teile zusammen (Duncan, 2012: 124).

Einstellungen der Kamera und die Konstruktion der Szenenfolge im Schnittraum sind damit die zentrale Organisationsebene filmischer Bedeutungen. Sie ergänzen, vervollständigen die von den Schauspielern geleistete Darstellungsleistung vor der Kamera. Dies ist ein wesentlicher Unterschied zum Theater, wo zwar in der Vorbereitung auch die Raumpositionen, Bewegungen und die Perspektiven, die sich dem Zuschauer eröffnen sollen, geplant werden, das Ergebnis kann aber nicht so ausführlich und radikal wie in der nachträglichen Konstruktion durch Montage gestaltet werden. Wir können somit drei Unterebenen der Bedeutungskonstruktion von Zeichen im Film unterscheiden:

1. Die Bedeutungskonstruktion in der Szene vor der Kamera (im Skript vorbereitet, von der Regie geplant und kontrolliert, von den Schauspielern konkretisiert).
2. Die Bedeutungskonstruktion durch die Kamera-Arbeit in der Wahl der Einstellung, Kontrolle der Beleuchtungseffekte und durch die Bewegung der Kamera im Raum. Meistens wird ein Vielfaches des benötigten Filmmaterials aufgenommen, d.h. die Kamera erzeugt einen potentiellen narrativen Raum, aus dem dann radikal ausgewählt wird. Komplementär zum erfassten Bild gibt es das *Off* oder *Hors-champ*, das mitbedeutend sein kann.
3. Die Montage. Sie ist erst privativ, d.h. es werden große Teile des Filmmaterials ausgesondert. Der Filmregisseur im Schneiderraum entspricht dem Bildhauer, der aus dem Marmorblock das nur in der Vorstellung existierende Produkt formt. Wichtiger ist aber die syntaktische und narrative Ordnung, welche in der Montage erzeugt wird. Im zeitgenössischen Film werden außerdem die Szenen computertechnisch überarbeitet und durch Spezialeffekte ergänzt, wenn nicht gar der ganze Film in den Hauptbestandteilen elektronisch erzeugt und durch kameratechnisch aufgenommene Szenen ergänzt wird (die Bewegungen realer Schauspieler dienen dann als Material für die Animation von Kunstfiguren, die am Computer geformt wurden).

Diese drei Bedeutungsebenen sind im Wesentlichen visueller, optischer Natur. Ihnen kann die textuell-sprachliche und die musikalisch-akustische Dimension hinzugefügt werden. Verschiedene Fassungen können auch mit anderen Texten in anderen Sprachen oder ohne Musik, die z.B. live durch ein Orchester aufgeführt wird, hergestellt werden. Dadurch wird die Separierbarkeit der drei Grundebenen: *Bild* – *Text* – *Musik* deutlich. Die visuelle Organisationsebene wiederum ist wie oben gezeigt gegliedert in: Organisation vor der Kamera (Regie- und Schauspielerleistung) – Kamera- und Lichtführungsleistung – Schnitt, Montage und Spezialeffekte. Das filmische Zeichen muss diese drei Ebenen und ihre Unterebenen integrieren, d.h. ohne zuviel Redundanz oder Widerspruch/Inkonsistenz zusammenfügen. Die Integration geschieht in besonderen Zonen der jeweiligen Organisationsebene, so dass diese insgesamt relativ autonom bleiben. So müssen die Montage und die Textorganisation zusammenpassen, bzw. eine veränderte Montage ändert automatisch die Textstruktur und den narrativen Gehalt. Auch die Fokussierung der Kamera muss mit dem Gewicht einer Person oder ihrer Rolle im Text harmonieren. Wenn die Hauptperson in keiner Weise (optisch durch Größe oder Schärfe oder im Bewegungsmoment, wenn die Kamera ihr folgt) hervorgehoben ist, können auch bestimmte narrative Stränge, bei denen sie im Mittelpunkt steht, nicht angemessen zur Wirkung kommen. Die Integration der Musik muss mit Schnitt und Montage koordiniert sein, sie ist aber auch an die narrative Struktur gebunden, insofern Komplikations- und Klimaxpassagen der Erzählung in der Musik ein Korrelat haben. Die

dominante Dimension ist sicher die visuelle Konstruktion, die von den Schauspielern, der Kamera und durch Schnitt und Montage geleistet wird.<sup>23</sup> Insgesamt ergibt sich ein ausreichend großer Artikulationsraum, ohne dass die zu erbringende Organisationsleistung in der filmischen Semiose aus Komplexitätsgründen scheitern müsste. Die Trennung der Ebenen und deren weitgehende Autonomie ist der Schlüssel zur notwendigen Komplexitätsreduktion. In dieser Hinsicht war der Stummfilm (siehe Kap. 1.3) ein historisches Experiment, da er die weitgehende Autonomie der visuellen Filmnarration (auch deren Grenzen) aufgezeigt hat. Die Techniken der Komplexitätsbeherrschung sind in etwa die gleichen wie in der Sprache. Erstens wird ein Lexikon standardisierter Bild- und Montagetechniken entwickelt, zweitens werden Regeln der syntaktischen Konstruktion auf mehreren Ebenen bereit gestellt. In dieser Hinsicht kann man auch berechtigt von einer *Sprache* (Grammatik) des Films sprechen. Man kann sogar mutmaßen, dass die semiotische Leistung, die der Film in der Zeit seit seiner Einführung erbracht hat, jene Leistung repliziert, welche der Mensch bei der Evolution und Fortentwicklung der Sprachen viel früher (wahrscheinlich zwischen 300.000 und 50.000 J.v.h.) erbracht hat.<sup>24</sup> In beiden Fällen wird das semiotische Potential der Spezies Mensch entfaltet und dies wird auch noch bei weiteren Entwicklungen, die ganz andere Medien der Kommunikation in den Alltag einführen, notwendig und möglich sein.

### 1.4.3 Handlung, Interaktion, Kampf im James Bond-Film

Der Film unterscheidet sich grundlegend von Text und Bild in Bezug auf die Repräsentation von Handlung, sei sie sprachlich als Auseinandersetzung oder körperlich als Kampf. Der Action-Film betont dabei eindeutig den körperlichen Kampf (mit dem Gegner oder mit widrigen Verhältnissen). Im Action-Film sind die Dialogszenen meist kurz und erlauben keine genauere Betrachtung der Akteure.<sup>25</sup> Im Vergleich zum Text kann am ehesten die direkte Rede in ähnlicher Weise wiedergegeben werden, z.B. durch den regelmäßigen Wechsel der Einstellungen, die in der Schuss-Gegenschuss-Montage (SRS; shot reverse shot) auf die jeweiligen Sprecher fokussiert werden. Der entscheidende Unterschied zwischen Film und Text betrifft die darstellende Funktion. Im Text wird der Handlungsverlauf durch Verben, Präpositionen und Konnektoren (der Zeit und Kausalität) wiedergeben, d.h. kategorial auf Prototypen projiziert. Im Film erfolgt die Wiedergabe der Bewegung, Kraftwirkung und Interaktion quasi zeit- und wirkungsanalog, wodurch dem Zuschauer eine körperlich nachvollziehbare Handlung vorgeführt wird. Dies bedeutet, dass der narrative Kern in einem anderen Medium, das anderen Gesetzen gehorcht, dargestellt wird und insofern mit der Repräsentation im Text nicht kommensurabel ist.

Wenn wir die im Action- und besonders im James Bond-Film so charakteristischen Verfolgungsszenen als Beispiel nehmen, so kann sich etwa der Verfolgte zuerst zu Fuß durch die Straßen einer Stadt bewegen. Wie in einem Dialog wird dann alternativ der Verfolger (oder der beschattende Detektiv) und der Verfolgte gezeigt. Die Perspektive und die Handelnden wechseln rhythmisch. Durch die regelmäßige Wiederholung des Wechsels wird aber eine Kontinuität suggeriert, die durch den Perspektivenwechsel ja eigentlich aufgehoben ist, denn der Verfolgte bewegt sich natürlich weiter, während der Filmausschnitt den Verfolger zeigt. Die zeitlichen Lücken in der Parallelmontage (cross cutting) müssen vom Betrachter gefüllt werden. Der Rhythmus des Wechsels zwischen Ausschnitten, die den Verfolgten bzw. den Verfolger zeigen, ergibt eine Grundgeschwindigkeit, die gesteigert oder verlangsamt werden kann.<sup>26</sup>

Der Verfolgte fängt an schneller zu gehen, schließlich läuft er; die Bewegungsart kann gewechselt werden, wobei ein schnelleres Bewegungsmittel gewählt wird: zu Fuß > mit dem Motorrad > mit dem Auto > mit dem Helikopter. Charakteristischerweise sind dann auch die Fortbewegungsmittel des Verfolgten verschieden: Der Verfolgte flieht mit dem Motorrad, der Verfolger benützt ein Auto; der Verfolgte fährt mit dem Auto, der Verfolger hat einen Helikopter usw. Im Western fährt z.B. der/die Verfolgte mit der Kutsche, die Verfolger reiten. Es ergeben sich endlos viele Konstellationen, deren Basis aber die Geschwindigkeit ist; die einzelnen Fortbewegungsmittel können außerdem

<sup>23</sup> Neben dem kontinuierlichen (unmerklichen) Schnitt der Hollywood-Filme sind die formalistische Montage Eisensteins, die nicht kausale Montage bei Orson Wells und die Montage der Lücke von Godard zu nennen (vgl. Agotai, 2007: 98).

<sup>24</sup> Metz (1968: 249) vergleicht dagegen die „phylogenetische“ (kulturhistorische) Entwicklung des Films zwischen 1895 und 1915 (Lumière bis Griffith) und die ontogenetische Entwicklung der Sehkompetenz des Kindes, das mit etwa zwölf Jahren filmsozialisiert ist.

<sup>25</sup> Wie Lotman (1977: Kap. 12) zeigt, ist die Kontinuität des Filmschauspielers, ja sein Mythos, ein wesentlicher Faktor. Er kann einen Typus von Film charakterisieren. So werden die Bond-Filme auch nach den Schauspielern und deren Charakter- bzw. Handlungstypus unterschieden. Lotman erläutert dazu: „der Filmschauspieler erscheint quasi als Doppelwesen: als Darsteller einer *bestimmten* Rolle und als Kinomythos“ (ibidem: 139).

<sup>26</sup> Häufig kommt es zu einer Koppelung der Beschleunigung der im Film gezeigten Bewegung und der Beschleunigung des Szenenwechsels, d.h. mit der Dramatik des Geschehens wird auch die Schnittfolge gesteigert.

verschieden auf Hindernisse, die es zu überwinden gilt, reagieren. Im James Bond-Film finden die tollkühnsten Wettrennen statt, wobei der Held meistens gegen mehrere, besser ausgerüstete Gegner kämpft und manchmal zur sorgfältig vorbereiteten (im ersten Teil des Filmes eingeführten) Geheimwaffe greift.<sup>27</sup>

Neben dem Bewegungsrhythmus von Verfolger und Verfolgtem kann eine dritte Kraft eingeführt werden: Die Umgebung, in der der Kampf stattfindet, kommt selbst in Bewegung. So kann das Gebäude zusammenbrechen, Räume explodieren oder ein Feuer breitet sich aus, Kessel mit heißen oder ätzenden Flüssigkeiten werden undicht (durch den Schusswechsel der Verfolgung), explodieren usw. Diese Art der Vermehrung der in Bewegung befindlichen Komponenten erzeugt eine eigene Form der subjektiv wahrgenommenen Beschleunigung. Natürlich muss diese Steigerung einen Abschluss finden. So kann der Verfolger die Spur des Verfolgten verlieren, der Verfolgte wird ein Opfer der zusammenbrechenden Räume oder er unterliegt schließlich in der direkten Konfrontation. Im klassischen Western wird vor dem Höhepunkt, dem Zweikampf der Kontrahenten, die Bewegung typischerweise entschleunigt, sie kommt fast zum Stillstand. Die Spannung wird schließlich durch den finalen Schusswechsel aufgelöst. Im Film *Ein Quantum Trost* werden dem Betrachter nur kurze Ruhepausen gegönnt; erst gegen Ende, als alles entschieden ist, quasi im Nachspann, wird der Film entschleunigt.

Im Action-Film wird die zielführende Struktur der Abfolgen bewahrt; der Gute gewinnt nach endlosen und unwahrscheinlichen Auseinandersetzungen. Im James Bond-Film wird dieses Spiel zwar nicht persifliert, aber als weniger ernst zu nehmen dargestellt (quasi als inszeniertes Amüsement für den Zuschauer angedeutet). Dennoch dürfen die hehren Ziele als Endgarant des Sinns dieser Sequenzen nicht fehlen; sie sind jedoch standardisiert (im Dienst Ihrer Majestät der Königin, die nicht eingreift; für die Rettung der Menschheit, usw.). Das jeweilige Böse kann dabei geschickt an Zeittendenzen angepasst werden. Im Film *Ein Quantum Trost* (2008) ist es die Rettung vor Öko-Verbrechern. Da die üppigen Verfolgungsszenen jede Menge Schaden anrichten und viele Beteiligte dabei umkommen, muss sich der Held rechtfertigen. Die Rechtfertigung des Helden mit der Lizenz zum Töten ist natürlich im Kontext der Abschaffung der Todesstrafe besonders schwierig und bedarf ständig erneuerter moralischer Konstrukte. Diese Rechtfertigung vor dem Publikum wird gerade im Film *Ein Quantum Trost* ein wichtiges Moment, da Bond wegen der scheinbar nicht gerechtfertigten Tötungen vom Dienst suspendiert wird. In *Skyfall* (2012) gibt Bonds Vorgesetzte M den Befehl auf die beiden Kämpfenden auf dem Dach des Zuges zu schießen. Dabei wird Bond getroffen und stirbt (scheinbar), als er in die Schlucht stürzt. Dennoch kämpft Bond später gegen den Bösewicht, um das Leben von M zu retten, die allerdings am Ende stirbt und damit ihre lange Karriere als Figur im Bond-Film beendet.<sup>28</sup> Es wird also subtil ein Übergang vom Bösen zum Guten bzw. ein Gewissenskonflikt inszeniert, der aber Bonds Loyalität nichts anhaben kann.

Es stellt sich die Frage: Welches ist der semiotische Kern der das Genre definierenden Verfolgungs- und Kampfszenen. Ist dieses Moment eventuell aus anderen Zeichenfeldern abgeleitet und welches sind die charakteristischen semiotischen Organisationsformen? Drei Möglichkeiten bieten sich an:

1. Der von der Tagesschau oder der Kriegsberichterstattung sozialisierte Betrachter wünscht sich *sensationelle Ereignisse*, die er aus sicherer Entfernung betrachten kann. Topfavoriten sind dabei die instinktiv einen Appell auslösenden Themen: Gewalt (Angriff/Flucht) und Sex (Appetenz oder Ablehnung im Fall von Vergewaltigungen oder Perversionen). Dieser Aspekt spielt eine Rolle im Film *Ein Quantum Trost*, da Camille die Vergewaltigung ihrer Mutter und ihrer Schwestern durch den General rächen will. Ihr Kampf mit dem General ist auch der Kampf mit einem Vergewaltiger; ja sie begibt sich sogar in eine Situation der Vergewaltigung, um sich zu rächen
2. Auffällig ist die verschachtelte Rahmung der Konfrontationen; d.h. das Grundmuster des Kampfes tritt auf mehreren Ebenen auf. Dies geschieht auch im wirklichen Leben: Der Monarch (Präsident) kämpft mit dem Monarchen des Nachbarstaates; die Generäle der jeweiligen Monarchen planen den Konflikt sorgfältig und führen ihn; die Soldaten (auf erneut getrennten Stufen der Befehlshierarchie) setzen die Pläne der Generäle um (und

---

<sup>27</sup> Die Geheimwaffen sowie schier übermenschliche Fähigkeiten und Eigenschaften des Helden gehörten bis zu *Casino Royal* 2006 zu den Elementen, die den eigentlich realistischen Agenten-Thriller (zum Teil ironisch) in das Genre des phantastischen Films überführten. Erst der Relaunch mit dem neuen Bond Daniel Craig verabschiedete sich davon zu Gunsten eines realistischeren Konzepts der Figur und der Handlung. Konnte Craig in *Casino Royal* immerhin noch auf eine medizinische Notfalleinrichtung mit Antidot-Ampullarium und Defibrillator in seinem neuen Aston Martin DBS zurückgreifen, musste er in *Ein Quantum Trost* erstmals auf Gimmicks verzichten. In *Skyfall* (2012) wird wegen der 50-Jahre Feier der Bond-Serie der alte Aston Martin DB5 mit Maschinenpistolen hinter der Stoßstange reaktiviert (und im finalen Kampf zerstört).

<sup>28</sup> Judi Dench spielte diese Rolle von 1995 bis 2012 und zwar in den Filmen: *Golden Eye*, *Der Morgen stirbt nie*, *Die Welt ist nicht genug*, *Stirb an einem anderen Tag*, *Casino Royale*, *Ein Quantum Trost* und *Skyfall*.

sterben). James Bond ist quasi der verallgemeinerte Soldat (er ersetzt das umständlich manövrierende Heer), die Befehlshierarchie ist auf den Minister oder Bonds Chefin M. verkürzt.<sup>29</sup> Die Königin bleibt im Hintergrund. Als besonderes Komplikationsmoment können Unstimmigkeiten innerhalb der Hierarchie auftreten: Im Kriminalfilm ist der Chef inkompetent und behindert die Ermittlungen oder der Geheimdienst versucht den Kommissar aus der Ermittlung zu drängen, Kollegen sind korrupt und kooperieren mit der Gegenseite, usw. Im Film *Ein Quantum Trost* ist z.B. der CIA-Chef korrupt. Im Film *Skyfall* trifft M. eine Fehlentscheidung, als sie befiehlt trotz der Gefahr für Bond auf die beiden Kämpfenden zu schießen.

3. Eine konfliktreiche Spannung kann auch dadurch entstehen, dass gleichzeitig *widerstrebende Kräfte* wirken. Diese werden entweder (vom Helden) zum Ausgleich gebracht oder es tritt eine Katastrophe ein. Barba (2007) verweist auf den Urtypus dieser Dramaturgie in der Fahrt des Odysseus zwischen Skylla und Charybdis. Der enge, instabile Pfad zwischen zwei zerstörerischen Alternativen muss gefunden werden. Das moralische Dilemma der griechischen Tragödie ist ein anderes Beispiel dieser Dynamik.

Da der Film ein Phänomen des Massenkonsums ist, wird die Kreativität vieler Beteiligten gefordert, um ständig Neues oder neu Erscheinendes zu produzieren und damit den Konsum zu erweitern oder wenigstens zu erhalten. Wie im Zaubermärchen bestimmt im kommerziellen Film eine sehr begrenzte Reihe von Handlungsmotiven und -konstellationen den Inhalt der Filme.

#### 1.4.4 Dynamik und Chaos-Kontrolle im Bond-Film

Die perzeptuelle Kontrolle von Bewegungsabläufen ist eine evolutionär sehr grundlegende Fähigkeit, die mit der Evolution des Auges unmittelbar zusammenhängt.<sup>30</sup> Bei den höheren Primaten ist das Gehirn mit den so genannten „Spiegelneuronen“ ausgestattet. Sie erlauben dem Organismus, visuell erfahrene Bewegungsmuster in eine innere Repräsentation umzusetzen, erstere quasi zu simulieren und damit schnell nachahmen zu können. Dies bedeutet gleichzeitig, dass die Bewegung sowohl als fremde wahrgenommen wird als auch als eigene simuliert wird. Für die filmische Wahrnehmung impliziert dies eine starke körperliche und emotionale Reaktion auf Bewegungsszenen. Ich gehe deshalb im Folgenden davon aus, dass Verfolgungs- und Fluchtszenen den Zuschauer einerseits mitreißen, weil er die Bewegung innerlich mitvollzieht; andererseits lösen sie auch starke Emotionen aus, die normalerweise mit Verfolgung (Aggression) und Flucht (Angst) verbunden sind. Damit erzeugen sie einen emotionalen Rahmen, in den der Zuschauer das narrative Geschehen einfügen kann (vgl. zu narrativen Strukturen Wildgen, 1987, 1994 und mit Bezug zum Film Wildgen 2013a). Ich werde im Folgenden die Struktur und Komplexität ausgewählter Verfolgungsszenen im vorletzten James Bond-Film *Ein Quantum Trost* untersuchen. Ähnliche Strukturen weisen alle Bond-Filme und genereller die Genres „Action-Film“ und „Kriminalfilm“ auf.

Ein einfacher Verfolgungsprozess (zu Pferd oder im Auto) ist *linear*; z.B. verläuft er entlang einer Straße (beim Auto) oder eines Weges/Pfades (bei der Kutsche oder dem Reiter im Western). Erst wenn die beiden Protagonisten zusammentreffen, ergibt sich eine mehrdimensionale Mikrostruktur, etwas der Kampf um die Kutsche im Western oder die sich von der Straße drängenden Autos im Verfolgungsrennen. Inzwischen werden die klassischen Verfolgungsjagden auch als Komponenten von Videospiele angeboten, etwa: *Call of Juarez: Bound in Blood* (Uncut) von Ubisoft. Ein Werbebild im Internet zeigt den rasanten Ritt vor einer verschwimmenden Kulisse.

Der Film *Ein Quantum Trost* bringt bereits im Vorspann eine Autoverfolgungsjagd entlang des Gardasees und der Steinbrüche (Carrara). Der Verfolger muss in der Regel zuerst den Vorsprung des Verfolgten reduzieren, bis er in Sicht- und Schussweite gelangt (diese Phase wird im Vorspann übersprungen, im Western kann sie sehr ausführlich dargestellt sein); damit beginnt dann die Interaktionsphase.<sup>31</sup> Meistens entscheidet der Schusswechsel die Verfolgung

---

<sup>29</sup> Beim Ur-Autor Ian Fleming stehen dessen Kriegserfahrungen (in der englischen Spionage-Abwehr) und gewisse Charaktere seines damaligen Umfeldes Pate für Figuren und Handlungsmuster. Wie Eco (1984: 308f) zeigt, kann er auch auf erfolgreiche Romanfiguren wie: Rocambole, Rouletabille, Fantômas und Fu Manchu zurückgreifen, die bereits zum Inventar früherer Filme (seit 1913) gehörten. Vgl. zur Bond-Figur Schmidt (2012).

<sup>30</sup> Sie entsteht quasi mit der kambrischen Revolution vor ca. 500 Millionen Jahren, als Lebewesen Sehorgane entwickelt haben und damit ein Wettlauf von Sehen (Verfolgen) und Verstecken, Tarnen (Flucht) ausgelöst wurde.

<sup>31</sup> In Flemings Romanen gibt es auch sprachliche Schilderungen von Autoverfolgungsjagden, so etwa im Roman *Casino Royale*. Das entsprechende Kapitel 15 trägt den Titel: „Black hare and grey hound“, womit ein Hinweis auf die in England und Australien beliebten Hunderennen gegeben wird. Dies zeigt gerade im Kontext von „Casino Royale“, dass die Verfolgungsjagden von Fleming als Spiele gesehen werden, bei denen die Geschicklichkeit der Spieler erprobt wird. Dies ist

noch nicht (er begleitet sie, macht sie riskanter). Die Autos kommen schließlich in Kontakt, stoßen sich, drängen sich zu Seite, schneiden sich usw. Dabei kommt es manchmal sogar zu einem Augenkontakt zwischen den Fahrern (wenn sie parallel fahren; Bond schießt z.B. im Film *Ein Quantum Trost* in das parallel fahrende Auto, d.h. er hat Augenkontakt mit dem Fahrer). Charakteristischer Weise kommen außerdem Dritte ins Spiel: Der Gegenverkehr (häufig Last-, Tank- oder Baustellenfahrzeuge, d.h. große, schwere Hindernisse), die Polizei, die einzugreifen versucht (meist vergeblich). Indirekt erweist sich auch die Straße als eine Art neutraler Gegner: Enge Kurven und unübersichtliche Kuppen, steile Straßenränder oder dunkle Tunnels, Baustellen, Staus müssen von den Fahrern in Rechnung gestellt werden.

Die erste Spielszene des Films eskaliert das Verfolgungsthema und bettet es in die beginnende Erzählung ein. Die Eskalation erfolgt auf zwei Ebenen: Einerseits ist Siena der Ort, wo traditionell Pferderennen im Stadtzentrum ausgetragen werden. Diese finden zeitgleich mit dem Treffen Bonds, seiner Chefin und einem Gefangenen statt. Andererseits kann der Gefangene fliehen und Bond verfolgt ihn über die Dächer von Siena. In Abbildung 6 werden Phasen der beiden parallelen, aber nicht ursächlich verbundenen Verfolgungen gezeigt.



Abbildung 6: Pferderennen in Siena und Verfolgungsjagd Bonds<sup>32</sup>

Die beiden Prozesse werden punktuell verbunden: Zuschauer blicken zu den Dächern, wo die zweite Jagd stattfindet; schließlich geht die Jagd durch das Rennfeld der Pferde und durch die Zuschauermenge. Während die Menge den Sieger des Pferderennens bejubelt, geht Bonds Jagd weiter: von den Dächern, durch eine Wohnung. Unterwegs benützt Bond das Dach eines fahrenden Busses als Abkürzung. Vom Glockenturm fallen beide Kontrahenten auf ein labiles Baugerüst mit einem sich drehenden Lastenaufzug und den Aufzugsseilen, die für einen Kampf in der „Zirkuskuppel“ genützt werden.<sup>33</sup> An dieser Stelle wird das lineare Modell verlassen, die Bewegungen erfolgen pendelartig im Raum, d.h. nicht mehr auf der Fläche. Die Singularitäten, d.h. die Treffpunkte beider Akteure werden dadurch komplizierter und schwerer zu erreichen. Zusätzlich verlieren beide ihre Waffe und müssen diese, die von der Bewegung des Gerüsts und der Seile mitgerissen werden, erst wieder in die Hand bekommen.

---

zumindest im Film *Ein Quantum Trost* nicht so deutlich, wo die Verfolgungsszenen sofort als Konfrontation beginnen, die einleitende Phase fällt also der Beschleunigung dieser Szenen zum Opfer.

<sup>32</sup> Screen shots aus: [http://screenmusings.org/QuantumOfSolace/index\\_19.htm#2035](http://screenmusings.org/QuantumOfSolace/index_19.htm#2035) (letzter Besuch 26.11.2012)

<sup>33</sup> Hitchcocks Film *Vertigo* (1958) konzentriert sich auf die Angst vor der Tiefe und den Sturz in die Tiefe. Dieses Motiv ist in zahlreichen späteren Filmen eingesetzt worden, um Spannung zu erzeugen.

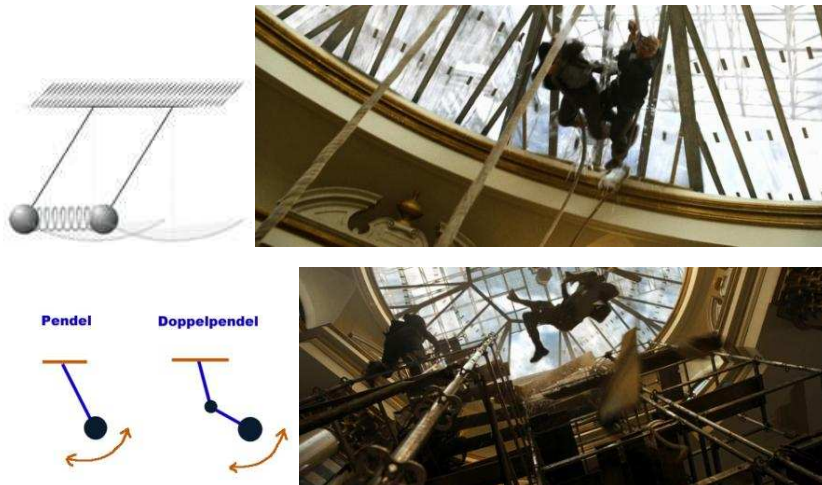


Abbildung 7: Gekoppelte Pendel (die beiden Seile) und Doppelpendel (der Arm, an dem das Seil hängt, schwingt ebenfalls)

Zu der räumlichen Komplikation kommt eine kinematische hinzu. Die Bewegung von Bond ist von dem Pendeln des Seils und der Drehung des Stahlarms, an dem das Seil hängt, abhängig. Dass Bond im letzten Moment an seine Waffe kommt und den Gegner, der ebenfalls seine Waffe gefunden hat, erschießt, grenzt an ein Wunder.<sup>34</sup> Das erweiterte Muster kann man als ein gekoppeltes Pendel beschreiben (wenn beide am Seil hangeln) oder als ein Doppelpendel (wenn sich der Balken, an dem das Seil hängt, bewegt). In Abbildung 7 werden anschauliche Modelle des gekoppelten und des doppelten Pendels (links) mit Kampfszenen in der Kuppel aus dem Bond-Film *Ein Quantum Trost* (rechts) in Verbindung gebracht.

Aus der Physik (und Chaostheorie) wissen wir, dass doppelte Pendel chaotische Zustände haben, d.h. nicht strikt kontrollierbar sind. Bei gekoppelten Pendeln gibt es zwar harmonische Schwingungsmodi, diese sind aber nur unter besonderen Bedingungen erreichbar. Der Zuschauer ist natürlich kein Chaostheoretiker, aber er kann die Steigerung der Unkontrollierbarkeit nachvollziehen (quasi körperlich) und somit die extreme Geschicklichkeit des Protagonisten Bond einschätzen. Gleichzeitig bedient diese Konstruktion ein grundlegendes Bedürfnis des Menschen, das im Glücksspiel befriedigt wird. Die Spieler geben sich der Illusion hin, die Situation beherrschen zu können. Sutton-Smith (2007: 173) spricht von einer illusionären „ego-mastery“. Er sieht darin die Erwartung einer göttlichen Hilfe oder gar ein Spiel der Götter, von denen sich der Spieler einen Beistand erhofft (ibidem: 157; hier ist erneut ein Hinweis auf Homers Ilias naheliegend).

Auf die Eskalation der Verfolgungsszene folgt eine allerdings eher kurze Ruhephase des Films mit dem sich leerenden Platz in Siena und den die Szene verlassenden Zuschauern. Dies ist ebenfalls ein sich wiederholendes Muster. So läuft nach der Verfolgungsjagd per Schiff (ein klassisches Bond-Motiv)<sup>35</sup> das Boot in einen sonnigen Hafen ein, wo sich gerade Ausflügler einschiffen. Bond übergibt die bewusstlose Camille einem der Touristen.

Das Motiv der nur punktuell verbundenen, aber parallelen Handlungsabläufe, das für Siena charakteristisch war, wiederholt sich in Bregenz. Während die Oper Tosca – übrigens wohl nicht zufällig ein frühes musikalisches Geheimdienstmelodram – ihrem Höhepunkt, einem Mord mit dem Messer, zustrebt, stört Bond die geheime Besprechung von Greene mit seinen Partnern. Die Verfolgung geht durch die Foyers, die Küche und endet in dem

<sup>34</sup> In den Romanen von Fleming (auch im Roman und Film *Casino Royale*) wird Bond als exzellenter Spieler beschrieben, der die Züge seiner Gegner genau berechnet und ganz unwahrscheinliche Erfolge erzielt. Auf die als Partie verstandene Handlung im Flemings Romanen verweist auch Eco (1984). Der Erzähltext wird in Wildgen (1994: Teil II) spieltheoretisch analysiert. Im Vergleich dazu könnte man die Verfolgungsszenen auch als ein Bewegungsspiel im Raum charakterisieren. Allerdings sind Spiele diskrete dynamische Systeme, während die Bewegung im Raum kontinuierlich ist. Singuläre Lösungen wie in der oben beschriebenen Szene sind deshalb noch wesentlich unwahrscheinlicher (und insofern überraschender) als Erfolge im Glücksspiel.

<sup>35</sup> Eine weitere Komplikation stellt der gleichzeitige Kampf mit seiner späteren Partnerin dar, der Bonds Rettungsversuch ungelegen kommt (also ein Missverständnis als zusätzliche Komplikation); Bond muss somit gleichzeitig mit seinen Gegnern und der geretteten Partnerin kämpfen; diese wird aber noch im Verlauf des Geschehens zu seiner Helferin. Im Weiteren wird auch seine Dienstherrin (über ein Missverständnis) zur Gegnerin, da sie seine Konten sperrt, was eine weitere zu überwindende Schwierigkeit ins Spiel bringt.

Zweikampf mit einem anderen Agenten (wodurch ein weiteres Missverständnis mit seiner Vorgesetzten M. ausgelöst wird, das Bonds Vorgehen erschwert). Eine dramatische Verfolgungsjagd in Bolivien hat die Konstellation: ein altes Motorflugzeug (mit Bond am Steuer) und ein Jagdflugzeug. Bond und seine Partnerin Camille retten sich per Fallschirm, das Jagdflugzeug zerschellt. Insgesamt sind diese an verschiedenen Orten stattfindenden Jagden der dramatische Kern der Story, die Erzählung hält diese ritualisierten Muster zusammen, setzt ihnen ein Ziel und gibt ihnen eine pauschale Wertung.

Die letzte und entscheidende Verfolgungsszene bringt eine neue Kombination ins Spiel: Camille will den Mörder ihrer Familie, einen bolivianischen General, der sich in dem mit Brennstoffzellen betriebenen Hotel befindet, töten. Bond will den Betrüger Greene, der mit dem General verhandelt, fassen. Beide Verfolgungen finden parallel statt, nachdem Greene das Treffen mit dem General verlassen hat. Beim ersten Schusswechsel Bonds fangen die Brennstoffzellen an zu explodieren. Es laufen also drei Prozesse ab, wobei die Explosionen von keinem der Beteiligten kontrolliert werden können. Der Film stellt in abwechselnden Schnitten die Zweikämpfe: Camille-General und Bond-Greene dar. Sie werden gekoppelt, als Bond einen Schuss hört (Greene sagt: „Sie haben schon wieder jemanden verloren“). In der folgenden Szene verlässt Bond Greene, um Camille zu finden.

Die verschobene Abrechnung mit Greene wird in der Wüstenszene, als Bond Greene eine Dose Motoröl zum Trinken überlässt, nachgeholt. Die Kampfszenen im Hotel enden mit einer Art Versöhnung der überlebenden Protagonisten, Bond und Camille, deren Wege später aber wieder auseinander gehen. Dieser Trost im Flammeninferno nimmt zumindest schematisch den Platz der sonst üblichen Schlusszenen ein, wo Bond und das „Bond-Girl“ in Frieden vereint sind. Siehe dazu das Ende des ersten Bond-Films *James Bond jagt Dr. No* (1962), wo Bond das Bondgirl im Beiboot sitzend umarmt. Im Jubiläumfilm von 2012 *Skyfall* hält Bond gegen Ende seine sterbende Chefin M in den Armen.

Das brennende Hotel *Perla de las dunas* entspricht dem zusammenbrechenden Gerüst in der Verfolgungsszene von Siena. Im Dialog zu Beginn der Szene wird die Stromversorgung als instabil bezeichnet, damit wird das Gefahrenpotential des Raumes evoziert, in dem die Verfolgungen stattfinden. Auch die Endergebnisse der verschiedenen Verfolgungsszenen gleichen sich:

- In den Steinbrüchen Carraras endet die Verfolgung dadurch, dass das Verfolgerauto die Seitenbegrenzung durchbricht und in den Abgrund stürzt (die Straßenführung ist instabil).
- In Siena erschießt Bond seinen Gegner, als er selbst kopfunter an einem Seil im Glockenturm hängt (seine Lage ist instabil).
- In Haiti findet die Boots Jagd im Hafen zwischen dicht stehenden Schiffen statt (die Bewegung durch eine Vielzahl schwimmender Objekte ist sehr riskant).
- In Bolivien ist der Ort der Konfrontation zuerst das Gebirge, später die Wüste. Das kaum flugfähige (unsichere) Transportflugzeug ist im Gegensatz zu den Jagdflugzeugen ein schwacher, unsicherer Ort. Die wasserlose Wüste bedeutet (für Green) den Tod durch Verdursten.
- Das Hotel „Las Dunas“ mit seiner Brennstoffanlage explodiert nach dem ersten Schusswechsel.

Die Orte sind somit auf Grund ihrer Anlage selbst in Bewegung oder dazu vorbereitet zerstört zu werden oder den Menschen zu zerstören (die Wüste); sie machen den glücklichen Ausgang (zugunsten des Helden) unwahrscheinlich und stellen dann bei der Rettung des Helden den Zuschauer zufrieden. Wenn Film Bewegung ist, wie Hans Richter sagt,<sup>36</sup> dann ist der James Bond-Film ein Prototyp des Films, d.h. er nützt ein im semiotischen System Film natürlich angelegtes Potential bis zur Neige.

Wie die Detailanalysen am Bond-Film gezeigt haben, ist der Raum nicht nur ein statischer Hintergrund für Ereignisse und Handlungen, er ermöglicht, formt, erzwingt Bewegung (so als Straße/ Kurve/ Tunnel, als zusammenbrechendes Gerüst/ explodierendes Hotel oder als Lastenaufzug mit schwingendem Arm und laufendem Seil). Objekte im Raum können ebenfalls für die Bewegung von zentraler Bedeutung sein; so etwa die Fortbewegungsmittel: Motorrad (in Haiti), Auto (am Gardasee), Bus (in Siena), Motorboot (in Haiti), Flugzeug (in Bolivien). In oder auf diesen Räumen spielen sich Handlungen ab, aber diese Orte sind auch Mittel der Handlung, d.h. deren Eigenbewegung kann für die Handlungen benützt werden oder kann diese behindern. Die Beherrschung des

---

<sup>36</sup> „Die eigentliche Sphäre des Films ist die des bewegten Raumes, der bewegten Fläche, der bewegten Linie. Dieser Raum ist nicht wesentlich architektonisch oder wesentlich plastisch, sondern zeitlich“; Richter (2003: 36).

Raums und der Bewegungsgesetze im Raum zeichnet den Helden (Bond) aus und begründet seine Überlegenheit, seinen (relativen) Sieg am Ende des Films.<sup>37</sup>

Eine zentrale Rolle spielt natürlich die Waffe, die einerseits eine Art Hand/Faust darstellt (vgl. Wildgen 1999b), andererseits aus der Hand fallen kann, sich dann im Raum bewegt und wieder erlangt werden muss. Neben der Pistole, der charakteristischen Waffe Bonds, kommen Maschinengewehre, Bordkanonen (in der Flugzeugszene), eine Axt (von Greene geführt) und andere spontan verfügbare harte Gegenstände zum Einsatz (u.a. eine Schere und eine zerbrochene Glasscheibe). Insgesamt ist der Held durch eine perfekte Beherrschung seines Körpers und seiner Bewegungsabläufe, der Waffen und der Fahrzeuge (Auto, Boot, Flugzeug) gekennzeichnet. Er ist Sportler und Techniker zugleich und entspricht damit einem männlichen Ideal der Nachkriegszeit.<sup>38</sup> Dass er auch ein perfekter Salongänger (Trinker, Esser, Spieler) und ein Schwarm der Frauen ist, erscheint als die wichtigste Nebensache. Dieser Aspekt wird aber in Flemings Romanen stärker betont als im Film und die Beziehung Bonds zu den Frauen hat sich im Verlauf der Bond-Serie ständig verändert. So kommt im Film *Ein Quantum Trost* nur eine Bettszene Bonds mit einer Nebenperson vor, die außerdem als naiv karikiert wird. Die weibliche Hauptfigur Camille steht im Mittelpunkt einer Parallelerzählung und schwächt damit die narrative Dominanz der männlichen Hauptfigur ab. Sie führt ihren Kampf ohne männliche Hilfe zu Ende (Bond hat sie sogar beim ersten Racheversuch behindert). Bond tröstet Camille, nachdem sie die Rache ausgeführt hat; er übernimmt quasi die Rolle eines Vaters oder Kameraden (und nicht die eines Liebhabers). Camille handelt im Wesentlichen selbstständig und geht am Ende stolz zu ihrem Zug und damit aus Bonds Leben.

Der Film beginnt mit einer Verfolgungsszene und endet mit besinnlichen, dem ganzen Geschehen einen moralischen Sinn gebenden Bildern: das Gespräch zwischen Bond und Camille im Auto und das zwischen Bond und dem russischen Agenten Yusef und dessen Partnerin in Kazan. Damit ist auch das Schema der mündlichen Erzählung, die mit einer Coda enden soll, erfüllt.<sup>39</sup> Außerdem wird nach den turbulenten Anfangsszenen und den die Handlung rhythmisch strukturierenden Verfolgungs- und Kampfsequenzen der Film besinnlich und klingt relativ friedlich aus: Bond erschießt den feindlichen Agenten nicht, der aus *Vesper* eine Quantum-Agentin gemacht hatte, und er lässt die Kette, die ihn an die zu rächende *Vesper* aus *Casino Royale* erinnert, in den Schnee fallen.

## 1.5 ARGUMENTATIVE UND ETHISCHE ASPEKTE DES FILMS

Obwohl die Action-Filme nicht den Anspruch erheben, Lehrfilme zu sein oder eine Weltsicht zu vermitteln und zu rechtfertigen, haben wir doch gesehen, dass Bond sich für seine Töten rechtfertigen muss und sogar zeitweilig seine Lizenz zum Töten verliert (wodurch er sich natürlich nicht behindern lässt). Neben den positiven Figuren (Bond und Camille), deren Taten eine Rechtfertigung erfahren, gibt es die Bösen, den Umweltverbrecher und Heuchler Green sowie die klassische Figur des südamerikanischen Diktators, bzw. des Generals, der diese Position erreichen möchte. Außerdem gibt es natürlich Feiglinge, Betrüger, korrupte Beamte und die ganze Helferschar der Bösen.

Action gibt es aber auch in politischen oder sozialen, moralisch ausgerichteten Filmen. Dazu gehören die nach dem zweiten Weltkrieg florierende Kategorie der Kriegsfilme oder Antikriegsfilme, die Filme, welche sich mit verbrecherischen Regimes auseinandersetzen und natürlich die Terrorismus-Filme (in Deutschland besonders im

---

<sup>37</sup> Die Kompetenz zur Beherrschung des Raumes beim Mann könnte ein archaisches Selektionsmerkmal seit dem Paläolithikum sein. Nach Deleuze (1985) zeichnet sich der moderne Film im Gegensatz zum Hollywood-Film dadurch aus, dass die Handelnden eher vom Raum als dieser durch sie beherrscht werden. In diesem Sinn wäre der Bond-Film nicht modern. Die Hypothese von Deleuze trifft aber am ehesten auf den italienischen Neorealismus zu; siehe den Film *Fahrraddiebe (Ladri di biciclette)* von Vittorio de Sica (1948).

<sup>38</sup> Die Beherrschung von Raum und Bewegung war ursprünglich dem männlichen Helden vorbehalten. Camille oder andere moderne Heldinnen nähern sich aber zunehmend diesem „männlichen“ Ideal. Allerdings verursacht ein Fehlschuss der weiblichen Helferin in *Skyfall* beinahe Bonds Tod (und damit den „worst case“); sie zieht sich später freiwillig auf die Sekretärinnenrolle zurück, womit gleichzeitig die frühere Rolle der Sekretärin Money Penny, die in den drei letzten Bond-Filmen vakant geblieben war, neu besetzt wird. Der Wandel der Frauenrollen und die Wiederkehr von Money Penny könnten aus feministischer Perspektive ein interessantes Thema sein.

<sup>39</sup> Noch deutlicher ist das Moment der Fürsorge im neuen James Bond-Film „*Skyfall*“ (Herbst 2012), wo am Ende Bond seine Chefin, die am Anfang den fast tödlichen Befehl auf ihn und seinen Gegner im Kampf zu schießen gab, schützt und sie schließlich in den Armen hält, als sie stirbt. Hier begegnen sich zwei biologische Dimensionen der männlichen Anziehungskraft auf Frauen: in der direkten sexuellen Begegnung (in der Fruchtbarkeitszone) wird dominante Aggressivität positiv bewertet, in Bezug auf das langfristige Wahlverhalten wird Fürsorglichkeit bevorzugt; vgl. die experimentellen Ergebnisse von Giebel (2013).

Kontext und im Nachhall der Bader-Meinhof-Prozesse).<sup>40</sup> Es stellt sich die Frage, die sich zur Zeit der Nürnberger Prozesse schon für Texte und andere symbolische Produkte gestellt hatte: Ist auch der Schreibende, der künstlerisch Schaffende für die Indoktrination durch sein Produkt und für die Folgetaten, zu denen er anregt, verantwortlich. Im Falle des Hauptideologen Rosenberg hat das Nürnberger Gericht die Frage bejaht, er wurde zum Tode verurteilt und hingerichtet. Beim prominenten Architekten Hitlers, Albert Speer, der zudem die Kriegswirtschaft leitete, wurde ein milderer Urteil gesprochen (20 Jahre Haft). Eine ganze Heerschar von Helfern in den Medien, Instituten, Gerichten usw. blieb unbehelligt. Es scheint also bzgl. der Verantwortung für das symbolische Handeln eine gewisse Unsicherheit zu herrschen.

Auf einer weniger juristischen als moralischen Ebene stellt sich die Frage, ob ein Film eine moralische Position definiert, für die seine Autoren verantwortlich zu machen sind. Die Schwierigkeit besteht teilweise darin, dass die ästhetischen und kommunikativen Qualitäten des Films (Ist er spannend, mitreißend, unterhaltsam?) nicht so leicht von den moralischen Ansprüchen zu trennen sind. Außerdem stellt sich die Frage: Wer spricht, wer argumentiert? Ist es eine Figur im Film, so etwa die Figur des Terroristen oder der Terroristin, die eine Position einnimmt; dann kann sich der Film insgesamt in seiner Aussage (oder der Autor im Hintergrund) zurückhalten oder gar eine gegenteilige Position einnehmen. Bei der Vielfalt der Figuren mag am Ende gar nicht klar sein, welches die Position des Filmes (des Autors womöglich) ist. Außerdem kann der politische und historische Stoff als interessantes (bekanntes) Material zur Konstruktion einer Story benutzt werden, die sich als fiktiv gibt und somit ebenfalls der Verantwortung entzieht.<sup>41</sup>

Die zugrunde liegende Frage ist die nach der Herkunft, der Stabilität und dem Verfall moralischer Ordnungen. Gibt es überhaupt allgemeine, d.h. langfristig stabile, nicht durch historische oder ethnische Zufälligkeiten bedingte moralische Ordnungen? Die Charta der Menschenrechte geht davon aus. Bei der Frage, welches konkrete Handeln in bestimmten Situationen (in Anbetracht des Handelns anderer) als moralisch gerechtfertigt angesehen werden kann, ist eher eine zeitlich und situativ begrenzt gültige Entscheidung möglich. Die Gesamtlandschaft, die sich aus solchen Einzelentscheidungen ergibt, kann sehr unsystematisch sein, d.h. die lokale Entscheidung lässt sich vielleicht auf wenige ähnliche Fälle verallgemeinern, dennoch kann der Wert insgesamt unentscheidbar sein. Dies gilt insbesondere für das Bedeutungsuniversum des Films, der unterschiedliche Figuren in unterschiedlichen Situationen und Konfrontationen zeigt. Der moralische Gesamtwert existiert möglicherweise gar nicht, weil sich die Einzelwerte nicht insgesamt verrechnen lassen. Dies entspricht auch der dominierenden Einstellung zu symbolischen Verhaltensweisen; man überlässt es dem Lesenden, dem Filmzuschauer, welche moralischen Folgen er ziehen möchte, d.h. die Verantwortung wird vom symbolischen Objekt (bzw. dessen Urheber) auf die Verwender verschoben. Diese neutralistische Position wird auch in den philosophischen/kunsttheoretischen Positionen der Strukturalisten und Dekonstruktionisten (Barthes, teilweise Eco, Derrida) sichtbar. Es gibt keinen Rückschluss vom Text, vom Film auf den Autor (auf dessen Intention). Somit wird er moralisch entschuldigt.<sup>42</sup> Dies mag eine Reaktion auf die Schuld, welche Ideologen und die Erfinder und Verbreiter moderner Mythen im 20. Jh. (vgl. Cassirer, 1946) auf sich geladen haben, sein oder es hat sich die Einsicht in die Ohnmacht der Intellektuellen in vielen modernen Gesellschaften durchgesetzt.

Man kann es aber auch als eine ästhetische Frage ansehen, in welchem Maße Narration und Handlungsverlauf mit grundlegenden Wertdimensionen in Einklang stehen, bzw. ob das Bedeutungsfeld insgesamt kohärent ist. Bei vielen kommerziellen Filmen (besonders drastisch in manchen Bollywood-Filmen) wird versucht jedem Typ von Zuschauer etwas Erfreuliches anzubieten, selbst auf die Gefahr hin, dass die einzelnen narrativen und ins Bild gesetzten „Happen“ kein sinnvolles Ganzes ergeben. Die ethische Ebene könnte in dieser Sichtweise ein globales Sinnkriterium des Films sein, an dem sich dessen ästhetischer Wert messen lässt.

---

<sup>40</sup> Die Umsetzung der zu Grunde liegenden ethischen Fragen (Rechtfertigung von Widerstand oder Gewalt) in ästhetische Strategien gelingt eher selten, wie Borchers und Preußner, 2011: 54-57) an Filmen zur Bader-Meinhof-Thematik zeigen.

<sup>41</sup> Im Falle von Rosenbergs Programm-Schrift „Mythos des 20. Jh.s“ könnte man argumentieren, dass hier lediglich ein pseudowissenschaftlicher Schund vorliegt, wie er massenhaft produziert wurde und wird. Schlechte Wissenschaft oder schlechtes Schreiben sind aber nicht strafbar oder moralisch verwerflich. Es handelt sich im Grund nur um eine Art Dummheit, die vom Nazi-Regime protegiert wurde. In der Tat gab es eine massive Konkurrenz ehrgeiziger „Intelligenz“, welche sich den Nazi-Größen in Erwartung eines beschleunigten Erfolges anbot, gar anbieterte (vgl. Wildgen, 1996). Die Intelligenz, welche in die Dienste des Kommunismus und des stalinistischen Regimes trat, umfasst viele noch heute große Namen.

<sup>42</sup> Dies gilt insbesondere für die Gesellschaft, in der das Produkt entsteht. Eine Verantwortung der Gesamtgesellschaft wird dagegen im Falle der Mohammed-Karikaturen von vielen Islamisten angenommen.

### *Semiotische Kernpunkte (Kap. 7)*

1. Die indexikalische Motivation der Zeichen verbindet das Portrait, das Foto und den Film. Sie erzeugen die Illusion einer unmittelbaren Realität/Präsenz.
2. Im Foto wird die Zeit eingefroren. Es ist deshalb zwar in Bezug auf den abgebildeten Gegenstand realistisch (indexikalisch motiviert), in Bezug auf Zeit und Geschehen aber abstrakt. In der künstlerischen Fotografie kommt es immer wieder zu Vermischungen mit Grafik und Malerei.
3. Das Prinzip der Bilderserie wird in diskreten Abfolgen im Comic und mit der Illusion einer kontinuierlichen Abfolge im Film realisiert. Es kommt zu einer parallelen Entwicklung der beiden Medien mit gegenseitigen Übernahmen.
4. Der Stummfilm zeigt als historisches Experiment, wie autonom die Bildinformation bzgl. der Sprache sein kann und wo die Grenzen einer ausschließlich visuellen Kommunikation liegen.
5. Die Beschleunigung von Handlungsabläufen ist das Charakteristikum des Action-Films und erfordert besondere Techniken der Einstellung und Montage, sowie eine Dialektik von Turbulenz und Fluss.